The Learning Company®

Living Books®

CUENTOS INTERACTIVOS ANIMADOS

MERCER MAYER

MONSTRUITO EN LA ESCUELA

Manual de Instrucciones

Distribuye:

EDUSOFT

MERCER MAYER

MONSTRUITO EN LA ESCUELA

Bienvenido al mundo de Living Books. Usted y sus hijos están a punto de ingresar a una fantástica experiencia divertida y educativa en donde los personajes y objetos vienen a la vida ofreciendo una dimensión totalmente nueva a la narración.

Instrucciones de inicio para usuarios de Macintosh

Para ejecutar este Living Book, simplemente inserte el CD-ROM en su lector de CD-ROM. Haga doble clic en el ícono qe aparece en su escritorio llamado "Little Monster at School" Luego haga clic en el ícono de la ventana llamado "Little Monster at School"

Little Monster at School

empezar a jugar.

Instrucciones de inicio para usuarios de Windows 3.1

Para jugar este Living Book, inserte el CD-ROM en su lector de CD-ROM.

Para ejecutar nuestro programa de instalación: Elija "Ejecutar" bajo el menú "Archivo". Tipee en la línea de comando:

x:\install.exe (donde 'x' es la designacion de su lector de CD-ROM).

El programa Little Monster at School será instalado en una ventana llamada "Living Books." Haga doble-clic en el ícono para ejecutar el producto.

Instrucciones de inicio para usuarios de Windows 9x

Para jugar este Living Book, inserte el CD-ROM en su lector de CD-ROM.

Para ejecutar nuestro programa de instalación:

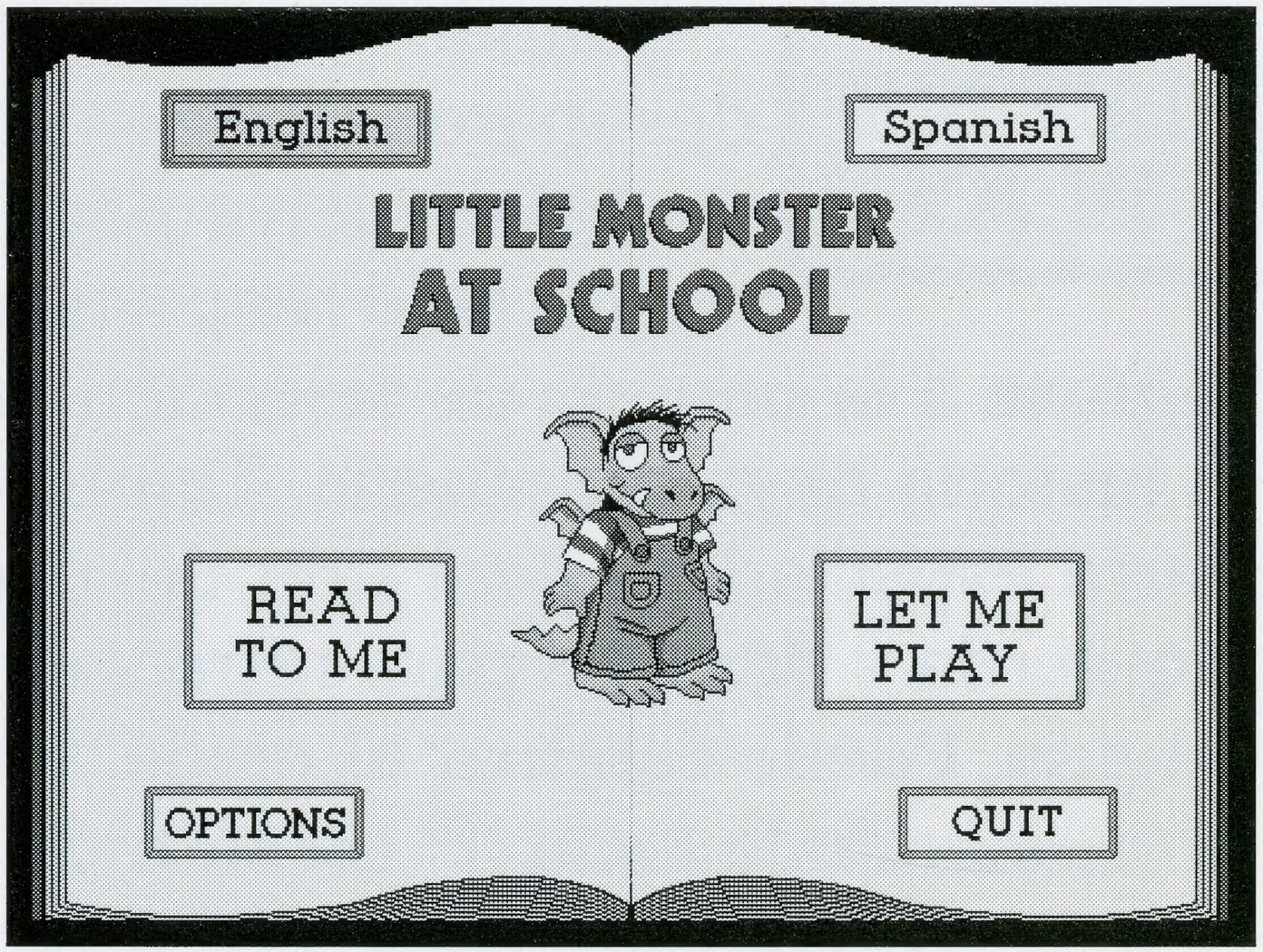
Presione el botón de inicio y elija "Ejecutar". Tipee en la línea de comando:

x:\install.exe (donde ‘x’ es la designacion de su lector de CD-ROM).

El programa little Monster at School será instalado en una carpeta llamada "Living Books." Haga doble-clic en el ícono para ejecutar el producto.

Elija un lenguaje

Si ud. quiere ver la historia en Español haga clic en el botón "Spanish" en la pantalla de control principal antes de elegir ver la historia en los modos "Let Me Play” (Dejenme



jugar) o "Read To Me"(leanme).

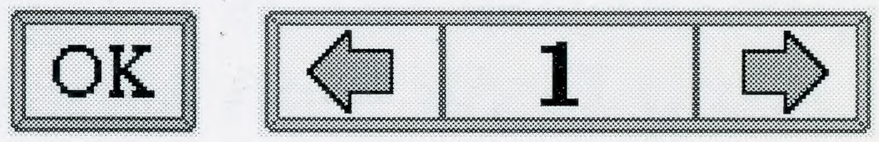
Una vez que empiece el cuento,todas las palabras — escritas y habladas — estarán en el idioma seleccionado.

Las pantallas de selección e introducción estarán siempre en inglés. También puede cambiar el lenguaje en cualquier momento durante el cuento presionando "1" o "2" en su teclado (a Inglés o Español, respectivamente).

Cuando haga esta elección, su cursor desaparecerá mientras ve como el cuento se desenvuelve página a página. Su cursor sólo reaparecerá cuando ud. regrese a la pantala de selección principal una vez que la historia haya terminado. También puede usar la barra espaciadora para salir del cuento. Use las flechas izquierda y derecha para retroceder o avanzar una página. Puede cambiar al modo "Let Me Play" presionando la tecla "P" en su teclado.

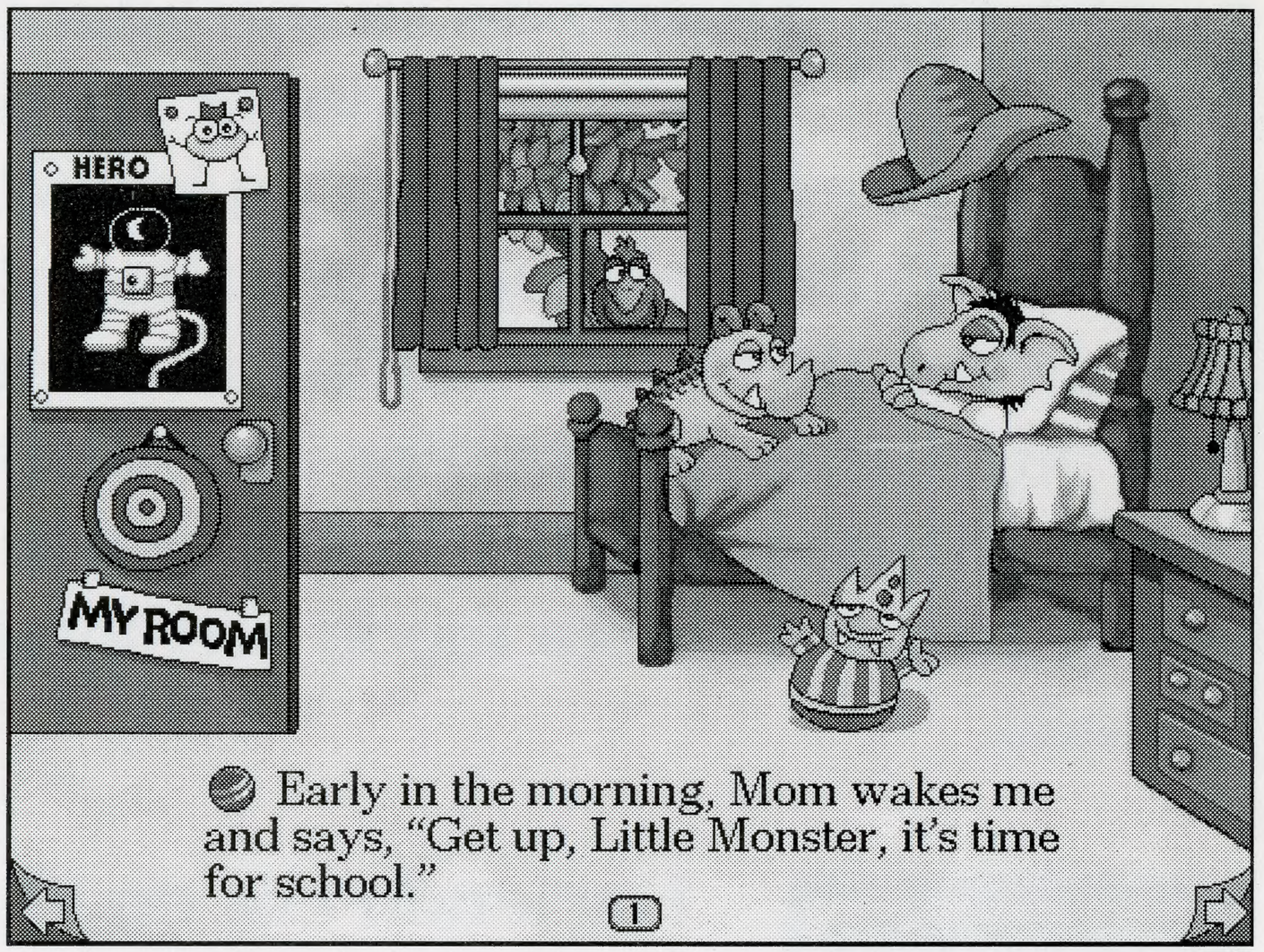
Cuando haga clic en este botón, usted podrá empezar a explorar cada página luego de su introducción. Use el ratón para seleccionar los diferentes ítems a los que quiera darles vida en la pantalla. Hay muchos botonesocultos en cada pantalla, por lo tanto, asegúrese de buscar cuidadosamente antes de avanzar a la página siguiente. Por Ejemplo, Asegúrese de hacer clic en el buzón. Puede pasar al modo "Read to Me" estando en este modo presionando "R" en su teclado.

Haciendo clic en éste botón entrará a la pantalla de opciones desde donde podrá acceder a cualquier página del libro en forma interactiva ("Let Me Play"). No podrá saltar al cuento en modo pasivo ("Read to Me"). Para ir directamente a una página, haga clic en las flechas hacia atrás y adelante hasta llegar al número de página que desee. Luego haga clic en "OK" para ir a dicha página.



Para dar vuelta una página

Seleccione las flechas hacia atrás y adelante ubicadas en las esquinas inferiores o presionando las teclas izquierda y derecha de su teclado. Para volver a la pantalla de selección principal, haga clic en el número de página ubicado en la parte inferior central de la pantalla o presionando la barra espaciadora.



Notas Técnicas para Macintosh®

Los Living Books están diseñados para usar su computadora al máximo. Es altamente recomendado que no use otros programas mientras juega con un Living Book (con Multifinder), o que mantenga otras

ventanas abiertas. Hacer esto puede afectar la performance de Living Books significativamente. Además, la performance de los Living Books pueden variar de acuerdo a la velocidad de lector de CD-ROM (así como también del resto de su hardware).

Shortcuts

En cualquiera de los modos de juego puede presionarla combinación ⌘-M para mostrar o ocultar la barra del menú, el cual será oculto una vez que empiece el juego.

Para ir directamente a la página de opciones desde cualquier lugar del libro use la combinación ⌘ -B. Puede usar la tecla ⌘ y las flechas arriba y abajo para ajustar el nivel volumen de su computadora.

Memoria

Los Living Books están diseñados parta usar 2500K de memoria en su Macintosh. Usted podría no tener esa cantidad de memoria disponible debido al Panel de Control o a extensiones que estén en funcionamiento.

paneles de control o extensiones para recuperar la memoria necesaria.

Screen Savers/Salva Pantalla

Si su computadora tiene un screen saver encendido, este puede interrumpir a los Living Books, especialmente en modo "Read To Me". Asegúrese de apagar su screen saver mientras usa este Living Book para impedir tal interrupción.

Memoria virtual

Asegúrese de apagar la memoria virtual, cerrar otras ven-tanas y desactivar file sharing para permitir que la performance
de los Living Books sea la adecuada. Los Living Books son aplicaciones de 32-bits.

Notas Técnicas para Windows™

Los Living Books están diseñados para usar su computadora al máximo. Es altamente recomendado que no use otros programas mientras juega con un Living Book (con Multifinder), o que mantenga otras

abiertas. Hacer esto puede afectar la performance de Living Books significativamente. Además, la performance de los Living Books pueden variar de acuerdo a la velocidad de lector de CD-ROM (ai como también del resto de su hardware).

Placas de Video

Algunas placas de video aceleradoras con controladores de dispositivos específicos pueden presentar problemas esporádicos con los Living Books. Le sugerimos que use una resolución de 640 x 480 en 256 colores.

Creditos

(Colossal)Pictures' New Media
Creative Director: Stuart Cudlitz
Executive Producer: George Consagra
Senior Producer: Anne Ashbey
Crew
Producer: George Consagra
Director: Eli Noyes
Animation Director: Catherine Margerin
Technical Directors: Jonathan Levy, Dave Wise
Animator: Beth Segal
Line Producers: Karina Jakelski, Sara Whiteley
Animation Assistants: Ruth Daly, Karen Heathwood, Cindy Ng, Susan Tremblay
Computer Graphics Technicians: Lee Dean, Portia DiGiovanni, Karina Jakelski, Jonathan Levy, Sara Whiteley, Dave Wise
Music: Original Music and Lyrics: Greg Hale Jones
Music Production: Anderson Jones Music
Sound Designer: James LeBrecht
English Voice Talent:
Ruff: Erik Bergmann, *Additional Voices* : Diane Barry, Karina Jakelski, Cullyn Anderson Jones, Evan Jones, Kathy Jones, Andy Lawless, Jim LeBrecht, Jonathan Levy, Mary Kivala , Hunter McCann, Eli Noyes, Marie Shell, John Stevenson, Dave Wise, Teresa Zaleska
Spanish Voice Talent: Ruff: Cipriano Iguaran, Additional Voices: Erika Luckett, Lucha Rivera de Miller, Patricia Norris, Carlos Cesar Rivera
Spanish Adaptation: Lucha Rivera de Miller
General Counsel: Mark Jacobsen
Technical Support: Kurt Grubaugh
Special Thanks: (Colossal)Pictures: Drew Takahashi, Warren Franklin, Brad deGraf
Brøderbund Software, Inc.: John Baker, Donna Bonifield, Todd Power, Matt Siegel
Product Manager: Todd Power
Sound Design: Tim Keanini, Jane Scoleri
Technical Design: Donna Bonifield, Rob Bell
Programmers: Macintosh: Matt Siegel; Windows: Glen Axworthy; Misc Tools: Dave Lucas, Mark Webster
Assistant Marketing Manager: Laura Norman
Director of Marketing: Susan Lee–Merrow
Creative Director: Mark Schlichting
Executive Publisher: John Baker
Package Design: Ronni Valenti, Karina Jakelski

Living Books

Quality Assurance Testing: Lead QA Technician: Craig Riddle
Testers: Marcus Duerod, John Hamele, Lisa Irwin, Daniel Kelmenson, Erik Spencer, John Crowell (Senior QA Lead), Anne Sete (automated testing)
Special thanks: Scott Aronian, Shannon Ward, Judy Barnett, Glenn Coats, Joyce Anderson, Teddi John, David Kessler, Ginny Walters, Steve Linden and all of the folks at Brøderbund and Random House who make our work possible.

GARANTIA LIMITADA

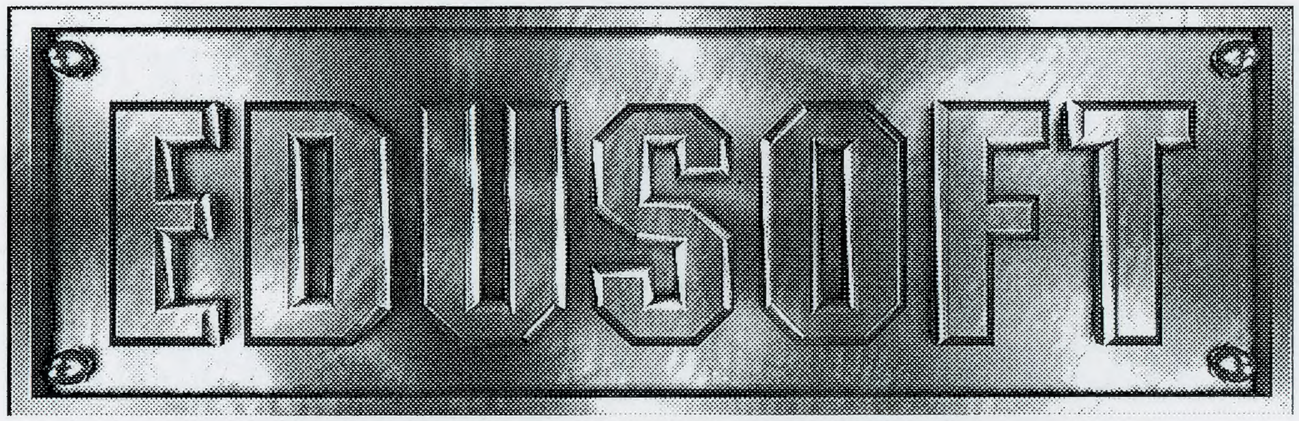
THE LEARNING COMPANY y **Edusoft** garantizan el funcionamiento del producto original en su formato CD-ROM, libre de defectos por 90 (noventa) días de la fecha de compra.

Para que la garantía tenga valor es necesario mandar la tarjeta de registro a **Edusoft** dentro de los 30 (treinta) días de la fecha de compra. **THE LEARNING COMPANY** y **Edusoft** se reservan del derecho que determinen la ílegabilidad de la garantía.

Si el CD está dañado, dentro de los 90 (noventa) días de la compra será cambiado por otro, de lo contrario deberá abonar el precio nominal de uno nuevo.

Para ello mande el CD dañado a **EDUSOFT** Casilla de Correo 18 - Sucursal (B) - 1413 - Capital Federal.

Distribuye:



San Luis 3065 - (1186)
Capital Federal - Argentina
Tel/Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar

The Learning Company®

Distribuye:
EDUSOFT
San Luis 3065 - (1186)
Cap. Fed. - Argentina
Tel/Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar

© 1999 The Learning Company, Inc., sus licenciatarios, subsidiarias y Mercer Meyer. Todos los derechos reservados. The Learning Company y Living Books son marcas registradas de The Learning Company, Inc. Monstruito en la Escuela™ es marca registrada de Mercer Mayer. Monstruito en la Escuela copyright © 1978 Mercer Meyer. El resto de las marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A CIERTAS RESTRICCIONES Y LIMITACIONES DE GARANTÍAS BAJO EL ACUERDO DE LICENCIA INCLUIDO.